Spectrum Profi Club

für alle Spectrum und SAM Freunde









Szenen aus einem langen Winter...

Wolfgang und Monika Haller
Ernastr. 33, 51069 Köln, Tel. 0221/685946
Bankverbindung: Dellbrücker Volksbank
BLZ 370 604 26, Konto-Nr. 7404 172 012

Ausgabe 74

Februar 1996

Club-News
In diesem Monat sind wir nun doch über die 100er Marke bei der Mitgliederzahl gekommen. Exakt sind es 114 zur Zeit, deren Namen wir im kommenden Monat wieder in einer Liste nach PLZ veröffentlichen werden.
Dann bedanken wir uns recht herzlich für die eingegangenen Spenden einiger User. Dies kommt vor allem unserer Portokasse zugute. Dennoch müssen wir darauf hinweisen, das auch noch einige Beiträge ausstehen. Also bitte nochmal prüfen, ob ihr bezahlt habt. Ansonsten werden wir uns bald bei euch melden.
Noch ein Hinweis: Der Plan zu Red Moon war sehr umfangreich und sollte eigentlich eine Doppelseite füllen. Da aber nirgendwo was zu knapsen war, haben wir ihn notgedrungen auf eine Seite verkleinert. Deshalb bieten wir den Adventurern eine A4 Kopie an (aber bitte eine 1 DM Briefmarke fürs Rückporto beilegen).
Das kommende Info ist unser 75stes. Wir hoffen, euch dann einige neue Spiele, Demos und PD-Software vorstellen zu können. Einiges gibt es z.B. aus unserem eigenen Land dazu zu berichten. Vielleicht ist diese Ausgabe für den einen oder anderen auch ein Anlaß, einen Artikel zu schreiben. Freundliche Worte nehmen wir selbstverständlich auch entgegen.

Erstes Szene-Magazin auf Disk
Kurz vor 'Redaktionschluß' erreichte uns die erste Ausgabe des neuen Diskettenmagazins (Plus D, auf Wunsch auch auf Kassette) 'Szene' von LCD, welches das bisherige Papermag ablöst.
LCD hat sich unheimlich viel Mühe gegeben und ein sehr ansprechendes Magazin gestaltet. Neben einigen PD-Spielen und Demos gibt es ein 'Hackertool' und Grafik en masse. In seinen Textseiten, die in deutscher Sprache gehalten sind, bietet LCD ebenfalls sehr viel an Informationen.
Fazit: Sehr empfehlenswert. Wer näheres wissen will, der schreibe direkt an: Leszek Chmielewski Daniel, Prager Straße 92/11/12, A-1210 Wien, Österreich.

AlchNews 18 ist erhältlich
Von Andy Davis erhielten wir die neueste Ausgabe von AlchNews. Und wie bisher ist auch diese Ausgabe wieder ein purer Spaß und ein richtiger Szenetreff mit Tips, Tricks, Stories und Infos. Nun ist AlchNews ja keine PD mehr, aber wer uns eine Diskette (Plus D) und 2 DM fürs Rückporto (in Briefmarken) schickt, erhält von uns eine Kopie.

Neues ZX81 Magazin
Toll, was unsere Kollegen vom ZX-Team leisten. Nun gibt es seit neuestem ein 'International ZX81 Magazine', dessen erste Ausgabe aus 8 DIN A5 Seiten und außer dem Vorwort aus übersetzten Artikeln des ZX-Team Infos besteht. Wir sind uns sicher, das dieses Magazin noch viel umfangreicher werden wird. Wer nähere Informationen möchte, der wende sich an den 'deutschen Vertreter' (for subscribe outside NL) Peter Liebert-Adelt, Lützowstraße 3 in 38102 Braunschweig oder direkt an Martin van der Zwaan, Moerweg 508, NL-2531 BL Den Haag, Netherlands.

DTP Hilfe
Aus der Statistik könnt ihr entnehmen, das Textverarbeitung, und hier vor allem das sagenhafte DTP-Programm einen großen Raum bei den Anwendungsprogrammen einnimmt.
Wir wissen aber auch, das etliche User sich vor dem Programm scheuen, weil es ihnen zu kompliziert erscheint.
Das soll und muß nicht so bleiben. Deshalb habe ich mir vorgenommen, euch meine Hilfe bei der Benutzung dieses wundervollen Programms anzubieten. Schließlich mache ich das nicht nur hier in meiner Freizeit, sondern auch noch beruflich (jedoch nicht an einem Speccy, seufz!).
Stellt mir Fragen zur Handhabung. Wo hakt's? Ihr könnt mich auch wegen Gestaltungsfragen ansprechen. Fragt was ihr wollt, ich versuche eine Lösung zu finden.
Und damit alle was davon haben, möchte ich die interessantesten Probleme und Lösungen auch hier über das Info vorstellen. Wenn ich Zeit finde, werde ich auch mal einige Tips und Tricks so veröffentlichen. Aber vornehmlich geht es mir darum, noch mehr von euch mit dem DTP vertraut zu machen.
Euer Wo vom WoMo-Team

WANTED! Vermißt wird...(Teil 1)
Wir hatten euch auf den Karten gefragt, was ihr im Info vermißt. Nun, der Großteil ist offensichtlich sehr zufrieden mit Inhalt und Gestaltung (hierfür gabs gleich mehrfach sogar Lob. Danke!) und hat keinerlei Wünsche vermerkt. Von denen, die was vermissen, wünscht sich der größte Teil wieder etwas mehr Hardware-Basteleien. Wir haben sofort reagiert und mit Jean gesprochen, der schon seinen ersten Artikel in diesem Info abgeliefert hat. Da Jean fragt, was ihr denn genau sucht, können wir hier schon einige Dinge nennen: Reparaturtips, IF-Schaltungen für Disks, Hardware-Infos, Steckerbelegungen, Platinen- und Bestückungsvarianten, Zusatzgeräte, LCD Bildschirmansteuerung, 'Wo fand man was in Zeitschriften?' und Infos, wie man noch mehr Sachen mit einen Spectrum/SAM verbinden kann.
Ganz gewagt, aber eine echte Herausforderung für Jean (diese Frage ging an einen Experten!): Wie baut man 2 C64er zu einem SAM 512K um?
Eine andere Frage ging um eine Druckerübersicht. Welche können Grafik-/Screenausdrucke? Schaut mal auf Seite 14 nach, die meistgenannten können das alle.
Bis zum nächsten Info, das WoMo-Team

The Spectrum & SAM Bulletin Board

published by:
Harald R. Lack, Heidenauerstr. 5, 83064 Raubling / Hubert Kracher, Starenweg 14, 83064 Raubling

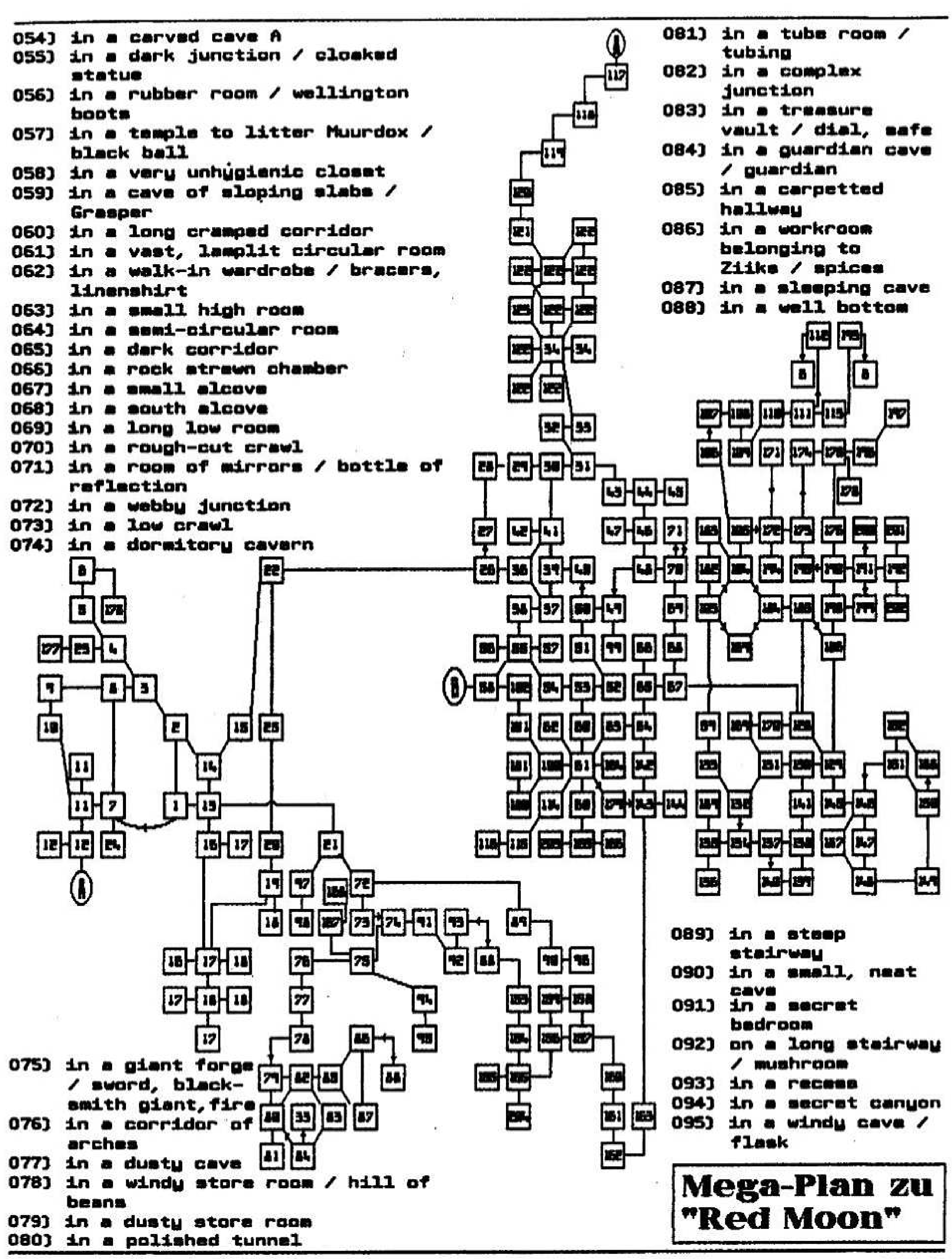
Red Moon

Hallo Adventure Freunde!!!

Wir schrieben das Jahr 1985, als das englische Software-Haus Level 9 das Adventure "Red Moon" auf den damals noch recht gut gefüllten Spectrummarkt brachte. Diese Firma ist ja unter Adventure-Freaks bekannt für qualitativ gute und anspruchsvolle Programme. Diesem Programm "Red Moon" wollen wir uns heute und in ein paar weiteren Beiträgen widmen. Da auch dieses Programm nicht in einem Zug zu lösen ist, werden wir uns heute die Locations und den zugehörigen Plan ansehen. Da alles wieder etwas mehr ist, wollen wir auch gleich mal damit beginnen:

Locations von Red Moon

001) on a wide, flat, grassy plain A / crown
002) steep rock slide
003) stony path across dry cinders
004) on a rocky path up a volcano peek
005) on a crater rim
006) in a volcano crater / leather gloves
007) on a grassy mound (Weg nach "N" erst möglich, wenn man aus Location 8 kommt)
008) volcanic outcrop
009) on a bank of a lava river
010) dry plain of volcanic ash / horseshoe
011) on a wide, flat, grassy plain B
012) plain of grass beside a marble tower
013) in a pothole
014) junction of sheep tracks
015) in a wide gateway => unlock with key
016) in a small copse
017) in a forest A (N = tree clump)
018) in a forest B
019) in a tree clump
020) in a lakeside folly / handle, key
021) in a small entrance cavern
022) in a forbidding castle entrance
023) on a crambling edge of a sheer cliff / dagger
024) in a ruined stone house / axe, lamp
025) dry lake bed / oyster fungus => pearl
026) great entrance hall
027) in a grain store / rat
028) in a slide alcove / dulcimer
029) in a west alcove
030) in a central area of the great hall
031) in a far east alcove
032) in a tiny passage A
033) in a tiny passage B
034) in a tiny passage C
035) identisch mit Location 34, darum im Plan nicht enhalten
036) in a basement
037) in a cold junction
038) in a castle armoury
039) in a castle kitchen
040) in a store vault / meat
041) in a stinking corridor
042) in a wine cellar
043) room of manacles
044) in a t-junction
045) on a sanctum of alchemy / pink pills, chalk chunk
046) in a torchlit corridor
047) in a hot room
048) in a dimly lit room / Sog the Newtling
049) in a straw-strewn room
050) in a wood panelled library / scroll
051) in a winding tunnel / Bletch the Scorpionman
052) in a u-shaped tunnel
053) in a bone room


054) in a carved cave A
055) in a dark junction / cloaked statue
056) in a rubber room / wellington boots
057) in a temple to litter Muurdox / black ball
058) in a very unhygienic closet
059) in a cave of sloping slabs / Grasper
060) in a long cramped corridor
061) in a vast, lamplit circular room
062) in a walk-in wardrobe / bracers, linenshirt
063) in a small high room
064) in a semi-circular room
065) in a dark corridor
066) in a rock strewn chamber
067) in a small alcove
068) in a south alcove
069) in a long low room
070) in a rough-cut crawl
071) in a room of mirrors / bottle of reflection
072) in a webby junction
073) in a low crawl
074) in a dormitory cavern
075) in a giant forge / sword, black-smith giant, fire
076) in a corridor of arches
077) in a dusty cave
078) in a windy store room / hill of beans
079) in a dusty store room
080) in a polished tunnel
081) in a tube room / tubing
082) in a complex junction
083) in a treasure vault / dial, safe
084) in a guardian cave / guardian
085) in a carpetted hallway
086) in a workroom belonging to Ziika / spices
087) in a sleeping cave
088) in a well bottom
089) in a steep stairway
090) in a small, neat cave
091) in a secret bedroom
092) on a long stairway / mushroom
093) in a recess
094) in a secret canyon
095) in a windy cave / flask
Mega-Plan zu "Red Moon"

096] in a secret cupboard / suit of chain mail, gas mask
097] in a rubble cave
098] in a decrepit storage cave
099] in a hospital chamber / purple potion
100] in a fork in a wide corridor
101] in a cold hallway
102] in a polished slideroom
103] in a crypt of evil mist / Mandana the Vampire
104] in a peculiarly shaped room
105] in a tilted room
106] in a carved cave B
107] in a tomb of an avator / sarcophagus => brooch
108] in a sun temple / raisin
109] in a cave of ice
110] in a room with cool walls
111] in a turkish bath
112] in a steamy hole
113] in a yellow sulphur room
114] on a precarious platform
115] on a stone stairway
116] in a blocked well / iron coins, grating
117] in a marble tower / book
118] on a steep stairway
119] in a landing / Xiiz the Wizard
120] on a bronze stairway A
121] on a bronze stairway B
122] in a tiny passage A
123] in a tiny passage B / medallion
124 - 127 nicht belegt
128] in a stained room
129] north wall of chasm
130] in a confusing cave
131] in a room without walls
132] platform above steps
133] in a beautiful room / Bostog the Dwarf
134] watery passage
135] in a small pool
136] in a brightly illuminated pedestal / ring
137] in a blue floaded cave
138] in a cave lake
139] in a bottle-shaped cave
140] in a watery grave yard
141] period stairway
142] in a cluttered office
143] junction between narrow caves
144] cabinet of dead wood / leaves => acorn
145] Helix of Het
146] well-trodden junction
147] vacant void
148] very empty cell
149] fountain abyss / pool of acid
150] at a stone statue
151] stunningly fantastic chambers / silver bars
152] room of blinding light / fan
153] in a channel under ground
154] in a flooded cave
155] river junction
156] secret chamber A
157] damp stone area
158] stone cell / cloak
159] secret chamber B
160] flooded tunnel A
161] flooded tunnel B / crowbar
162] flooded tunnel C
163] brown corridor
164] Sage's study / Saxa
165] metalroom / grid
166] brackish river tunnel / crucifix
167] in a chimney / grill
168] in a chimney stack / necklace
169] in a wide armoury / shield
170] in a cubbyhole / Kellf
171] room of sparkling rock
172] in a debris pile
173] stone kennel / watch dog
174] smoke-filled room
175] on a bridge
176] in a red room / thin red line
177] crumbling rock-fall (F A L L E !!!)
178] lava filled chamber (F A L L E !!!)
179] in a dark cell
180] winding corridor
181] warm parlour / Orellag the Troll
182] misty corridor
183] greasy room
184] gallery of graven images
185] slime room
186] dissused temple of the Moon
187] hall of winds
188] plundered temple to Ath
189] slanting room
190] room with many doors
191] room of flashing lights
192] on a vault containing a great pedestal / Moon crystal
193] yellow hole
194] prision corridor
195] twisted corridors
196] cod-ish room
197] bronze cube
198] coal room
199] gem room
200] dead end (F A L L E !!!)
201] platinum walled cell
202] silver walled cell
203] brackish river tunnel
204] in a grotto

Soviel als Vorarbeit. Im kommenden Beitrag beginnen wir uns dann langsam durch die geheimnisvolle Welt von "Red Moon" zu bewegen und den ersten Teil der Lösung durchzuarbeiten. Bis bald also hier an dieser Stelle...

Erste Erfahrungen mit dem Festplatten-Interface von SD Soft

Kaum war der Artikel von Ian Spencer mit der Post gekommen, in dem stand, das es nun ein professionelles Festplatten-Interface gibt, da stand für mich fest: Das ist das richtige Weihnachtsgeschenk! Also schnell ein paar Zeilen geschrieben, Euroscheck beigefügt und ab mit der Post.
Nun, zu Weihnachten klappte es dann doch nicht mehr, aber Anfang Januar war es endlich da. Eine 40 MB Festplatte und ein entsprechendes Verbindungskabel hatten wir schon vorher organisieren können.
Also nichts wie ran mit dem Ding an den SAM. Wir haben ja sooo lange drauf gewartet.
Ja, und das war dann wohl nichts. Denn es fehlte uns - nein, nicht die Software, sondern - ein Netzteil, welches uns die nötige 5V und 12V Spannung lieferte. Unser altes SAM Netzteil hatten wir ja noch, und auch eines vom +2A, das könnte vielleicht hinhauen. Nur wie kriegt man raus, welche Spannung wo an der Festplatte anliegen muß? Wenn wir auch nicht viel von Elektronik verstehen, eines schien uns sicher: Wenn wir die 12V auf den 5V Pin legen, dann goodbye Festplatte...
In der Not... rufen wir Ian an. Bei ihm läuft schon eine Festplatte und vor allem: Ian hat Ahnung.
Somit machte ich den 13. Januar als Termin aus. Mit meinem gesamten 'Krempel' rückte ich an diesem Samstag bei ihm an.
Natürlich war auch Ian richtig neugierig, vor allem wegen der Software. Also hängte er ersteinmal unser Interface und seine Festplatte an den SAM - und erlebte eine Überraschung: Das System wollte sich kaum einmal booten lassen und stürzte laufend ab. Der Grund dafür: Ian benutzt eine Busverlängerung (sozusagen ein mehrfaches Twoface), weil er ja einiges an seinem SAM-Port hängen hat, u.a. auch die 1 MB Erweiterung. Im Interface von SD hat man jedoch an einem IC gespart, sodaß es Konflikte gibt. 'Normale' (pardon Ian) SAM-User haben dieses Problem nicht.
Nun wurde also unsere 40 MB Platte angehängt und mit der beigefügten Software formatiert. Das funktioniert hervorragend, wenn man weiß, wie es geht. Ian wird hier sicherlich jedem weiterhelfen.
Mit der Software kann man tatsächlich nur CODE-Files abspeichern, wo liegt da der Sinn drin? Aber mit Ians Utility ist das alles ganz anders und vor allem ganz einfach. Und somit ist fact: Wer Ians angebotenes (kostenloses) Programm benutzt, wird alles speichern und laden können, warten wir aber ruhig einmal das das nächste DOS-Update ab.
Das wir das bis zum Erscheinen dieser Ausgabe trotzdem noch nicht können, hat verschiedene Ursachen: Zum ersten: Keines der beiden Netzteile lieferte auch nur annähernd 12 Volt und es stand uns kein anderes zur Verfügung. Zweitens: Unsere Festplatte konnte zwar beschrieben und gelesen werden, jedoch funktionierte kein Programm nach dem Lesen einwandfrei.
Beide Probleme konnten Dank der großartigen Hilfe unseres Panther Paule Webranitz gelöst werden. Inzwischen hat Ian, dem ich alles dagelassen hatte, auch herausgefunden, warum das Lesen von der Platte nicht funktionierte: Die Übertragungsrate des Programms zum Speichern/Lesen der Daten war für diese (alte) Platte einfach zu schnell. Mit einer geringeren Übertragungsrate geht nun auch dies einwandfrei.
Bleibt noch Problem drei: Ich hätte ja schon liebend gerne alles bei Ian abgeholt, aber da spielte uns das Wetter einen Streich: Schnee und Eis... ne, da fahr ich nicht 'in die Berge'.
Aber sobald es wieder schön wird, und Ian Zeit hat, dann...
Und spätestens dann erfahrt ihr weiteres über die Festplatte am SAM.

Wolfgang vom WoMo-Team

SAM-Passwords

Hallo SAM-Freunde!
Bisher habe ich mich ja ziemlich rar in der Szene gemacht. Zum einen, weil ich noch nicht allzulange einen SAM habe, und zum anderen, weil ich wegen meines 256K-Speichers sehr viele Probleme mit einigen Programmen habe. Nun hoffe ich, das WoMo mir bei der Beschaffung einer Erweiterung helfen kann (Klaro, versuchen wir's! WoMo!), da englisch nicht gerade meine Stärke ist.
Soviel zu mir und meinem SAM. Nun will ich mich aber allmählich mal an einige Passwörter für euch ranmachen. Ich habe hier welche für zwei Spiele: WATERWORKS und WOPGAMMA.

WATERWORKS

1:	------	2:	KANGAR	3:	CLIMBA
4:	OPENTH	5:	STAYAL	6:	STEALS
7:	HEAVEN	8:	GARDEN	9:	REDWIN
10:	PENCIL	11:	HELLAN	12:	DIVEAN
13:	SHIRTC	14:	SEVXTO	15:	TENNFI

16: FORFOR	17: SEVNTE	18: TONINE
19: TENNIN	20: TWOTEN	21: PONTOO
22: DUBTWO	23: LOOKAN	

WOPGAMMA

5: SANITY	10: ZAPHOD	15: BOING!
20: SPLAT!	25: MELLOW	30: DOMAIN
35: SENTRY	40: MOUSSE	45: OUTCRY
50: HIMMEL	55: DURESS	60: CARROT
65: TEABAG	70: WAFFLE	75: LANDER
80: HAUNCH	85: TARDIS	90: JARRE!
95: FROG!!		

Unendlich Zeit: POKE &8a44,0,0,0: POKE &8a57,0,0,0
Unendlich Leben: POKE &87ef,&a7,0

Und nun viel Spaß beim Spielen.

Nico Kaiser bei Kühn, Schleusinger Straße 21
98693 Manebach

EDIPRO - ein neues Textverarbeitungs-programm

Braucht unser SAM wirklich ein neues Textverarbeitungsprogramm? Eine vielleicht berechtigte Frage. Haben wir doch OUTWRITE, THE SECRETARY, WORDMASTER, SAMSCRATCH und NOTEPAD, um nur einige zu nennen.
EDIPRO wurde in Slowenien geschrieben und wird von KAPSA verteilt. Außer den normalen Funktionen, wie wir sie von jedem Wordprozessor her kennen, z.B. 'Insert/Delete' und die ich hier auch nicht näher beschreiben will, hat dieses Programm einige Besonderheiten, die ich auf dem SAM zum erstenmal sah. So wird z.B. die Ausgabe auf dem Bildschirm in WYSIWYG (What you see is what you get) dargestellt, der Text ist 'proportional', was bedeutet, das etwas dünnere Buchstaben wie 'i' oder 'l' auf dem Schirm oder Papier weniger Platz einnehmen, als dickere wie 'M' oder 'W'. Diese Art der Presentation wirkt viel natürlicher als eine Standard Computer-Schrift.
Man kann aus 42 Fonts auswählen und diese in fast beliebiger Form zusammen mischen. Natürlich gibt es auch die Möglichkeit, den Text 'Fett' oder 'Unterstrichen' darzustellen. Beim Drucken wird dann alles als Grafikausdruck zu Papier gebracht, sehr ähnlich wie mit dem PC-Programm 'Winword'. Und es stimmt, das was auf dem Bildschirm steht, erscheint tatsächlich genauso auf dem Papier.
Desweiteren hat man die Möglichkeit, jeden Buchstaben in jedem Font selbst modifizieren zu können. Das ist sehr schön, wenn man Umlaute braucht. Wenn ein Dokument über meherere Seiten geht, kann EDIPRO bis zu 8 Seiten gleichzeitig anzeigen, sodaß man einen Eindruck über das endgültige Ergebnis des späteren Ausdrucks bekommen kann. EDIPRO kann desweiteren bis zu 8 Dokumente im Speicher halten und es ist möglich, zwischen den einzelnen Dokumenten hin- und herzuschalten, bzw. Texte von einem Dokument in ein anderes zu übertragen und einzufügen.
Aber wie jedes Programm hat auch EDIPRO seine Schwachstellen. Ich habe Version 1.5 getestet und hierbei gibt es hin und wieder Probleme beim Löschen von Zeilen, es kann passieren, das zuviel gelöscht wird. Was bedeutet, das es ratsam ist, ab und zu eine Sicherheitskopie abzuspeichern. Das ist mit EDIPRO überhaupt kein Problem, da das Programm uns die Arbeit durch eine einstellbare automatische Sicherung erleichtert. Man muß nur eingeben, in welchem Rhythmus das Programm dieses ausführen soll, also alle 3 oder 5 Minuten usw.
Auch im 'respons' ist EDIPRO etwas träger, es ist ratsam, rhytmisch einzutippen statt unbedingt auf hohe Geschwindigkeit zu gehen.
Ein Freund von mir umgeht dieses Problem der Trägheit, indem er sein Dokument erst mit OUTWRITE schreibt und dann in EDIPRO importiert (das geht auch mit Tasword Files). Hier kann er dann alles durch Auswahl von Schriften, Fettdruck oder Unterstreichen usw. formatieren und verschönern, bevor es er dann mit EDIPRO zu Papier bringt. Wirklich keine schlechte Idee.
Bleibt natürlich die wichtige Frage, ob EDIPRO seinen Preis von 13.50 Pfund wert ist. Ich glaube ja, und mit einigen wenigen Verbesserungen könnte es zu einem der Top SAM Programme gehören.
Wer EDIPRO kaufen will sollte Kontakt aufnehmen mit:

SAM Public Domain Library
D.R. Morgan
18 Mill Lane, Glenburn Road
Old Skermersdale, Lancashire
WN8 8RH, England

Ian D. Spencer, Fichtenweg 10c
53804 Much, Telefon 02245/1657

Wer hilft dem Sammy?



Diesmal brauchen wir eure Hilfe!
Wer von euch SAM-Usern hat eine Liste über alle verfügbaren Druckertreiber, bzw. kann uns sagen, welche Treiber es für Farb- oder Laserdrucker (HP) gibt?
Suchen auch nach von Euch selbst geschriebenen Treibern.

Das WoMo-Team

Wettbewerb „Galgenraten"

Im Wettbewerb vom November '95 hat Peter Meindl aus Ternitz, Österreich gewonnen. Herzlichen Glückwunsch, Peter! Er schafft es mit seiner Methode, fast nur sinnvolle Buchstabenkombinationen zu bilden.

Wer mischt mit?

Vier traten an, ihre Algorithmen auf meine Wörter loszulassen:
1) Andreas Schönborn, Dortmund, mit "RateZahl",
2) Helge Keller, Karlsbad,
3) Roelof Koning aus Groningen, Holland, mit "Intelligenz" und
4) Peter mit seinem "RATEKLUG".
Alle Beiträge sind in Spectrum-BASIC geschrieben, ohne irgendeine Erweiterung auszunutzen. Zu ihrer Auswertung mit 109 deutschen Wörtern habe ich
0) mein "RateDumm" und
5) "RateBetrug", welches nur richtig rät, mitlaufen lassen.

Jetzt die Frage an alle Freaks, die hier nicht in Erscheinung treten: Wie soll denn nach euren Vorstellungen ein Wettbewerb aussehen? Mit weniger Aufwand? Anspruchsvoller? Vielleicht einfach als kleiner Ulk? Um Antwort wird gebeten.

Sieg nach Punkten

Das Maß für die Bewertung der Programme war die durchschnittliche Anzahl der Versuche, d.h. die Buchstaben, die noch geraten werden, bis ein Wort vollständig ist. Eine Übersicht darüber zeigt Tabelle 1. Somit teilen sich Andreas und Helge den zweiten Platz. Roelof erhält Platz Nr. drei.
Für jedes Wort habe ich bereits einige Buchstaben vorgegeben, so daß sich die Routinen an sie krallen können. Dies haben auch alle Teilnehmer außer Roelof (und mir) ausgenutzt. Anhand der Beispiele in Tabelle 2 könnt ihr die folgenden Erklärungen nachvollziehen.

Methode Nr.	0)	1)	2)	3)	4)	5)
mittl. Anzahl der Versuche	17	15	15	17	13	4

Tabelle 1: Bewertung

Nr.	Vorgabe " A H" Wort BACH	Vorgabe " U T" Wort KLUFT
0)	BC	ABCDEFGHIJKL
1)	CDLTERMINSOWUF KPB	SANREIZFDOLHPBW MCGVK
2)	CENIRSTOUGLB	ENIRSAHDGLCBMFO WK
3)	EUIOYBNKSC	EAIOYBNKSCHDVRG LMPZWF
4)	UCMWKRLB	NIMHRSLKDF
5)	BC	KLF

Tabelle 2: Rateverhalten

Pärchen und Statistik

Zu 1) Andreas hatte seinen Spaß daran, Buchstabenpaare der "setup.txt"-Datei von Windows auszutüfteln. Er erstellte damit eine Art Statistik für alle möglichen Kombinationen von AA bis ZZ. Für jede Lücke im Wort wird das nach "setup.txt" häufigste Buchstabenpaar mit bereits bekanntem Vorgänger oder Nachfolger gesucht. Von all diesen Paaren wird das mit der größten Häufigkeit gewählt. Falls dagegen ein noch ausstehender Einzelbuchstabe in "setup.txt" noch öfter vorkommt, so rät er diesen.
=> Die Routine rät über Gebühr W, vermutlich, da in der untersuchten Datei das Wort "Windows" stark vertreten ist. Mit einem gewöhnlicheren Text und unter Einbezug von Dreierpärchen hätte Andreas sicher mehr Erfolg.

Zu 2) Helge läßt auf ähnliche Weise zunächst Nachbarn von bekannten Buchstaben raten und benutzt dafür 10 mögliche Paare. Wenn diese durchgeraten sind, rät er bei vorhandenen Doppelkonsonanten alle Vokale. Danach sind alle übrigen Buchstaben dran, wobei im ersten Durchlauf bestimmte Pärchen vermieden werden, so z.B. TC oder TJ am Wortende, oder andere bevorzugt werden, z.B. U nach Q.
=> Einige Fälle wie auch C vor H werden schnell erkannt, aber das Regelwerk ist noch erweiterbar. Und neben zwei Konsonanten liegt oft ein dritter (z.B. HIRSCH, SPRUNGBRETT)!

Zu 3) Roelof wollte einfach nur dabeisein und hackte ohne viel Aufhebens eine kleines Programm ein, welches Vokale (mit Y) und Konsonanten in bestimmter Reihenfolge rät. Er beginnt mit den Vokalen und wechselt sobald in einem nicht zu langen Wort drei richtig geraten sind, zu den Konsonanten. Dort gilt die gleiche Regel umgekehrt. Eigentlich wollte Roelof ja das holländische Wörterbuch abtippen...
=> Bei Wörtern mit Y hat er Erfolg, nur leider geht die Routine nicht auf die bereits vorhandenen Buchstaben ein. Den niederschmetternden Gleichstand von "Intelligenz" und "RateDumm" erkannte er selbst und nahm's gelassen.

Zu 4) Peter hält getrennt Vorgänger und Nachfolger von bekannten Buchstaben bereit und Extralisten für Paare am Wortanfang und -ende. Zunächst klappert er alle freien Nachbarn ab und rät den dort jeweils bevorzugten Buchstaben. Bei totalem Mißerfolg rutscht diese Bevorzugung in den Listen ein Element weiter usw. bis ein Treffer gelandet wird. Dann beginnt der Algorithmus von vorn. Sollten alle - manchmal langen - Listen keinen richtigen Buchstaben enthalten, sagt er "Komisches Wort!" Dafür hält auch Peter das ganze Alphabet als Notnagel bereit.
=> Diese Methode geht auf die Besonderheiten von Anlauten und Auslauten in der deutschen Sprache ein und rät z.B. nach H schnell ein L oder T (HL,HT), am Wortanfang jedoch E oder A (HE,HA). Es ist eine Freude, zu beobachten, wie nur Anfangsbuchstaben gewählt werden, die das Wort aussprechbar machen und so die Versuche reduzieren. (↑Tabelle 2, BACH) Noch mehr Erfolg wäre vielleicht mit einer Gewichtung der Paare wie in 1) gegeben.

EPILOG

Auf dem SAM lief alles problemlos, nur für Helge und Roelof mußte ich einige Fehler im Programm korrigieren. Meine Wortwahl reichte von RHYTHMUS über UND sowie UEBERDURCHSCHNITTLICH bis QUADRATWURZEL. Ich kann mir vorstellen, daß man mit dem jetzt vorhandenen Wissen noch näher an das Optimum von durchschnittlich 4 Versuchen herankommen kann.
So, mir hat das ganze Spaß und wahnsinnig viel Arbeit gemacht. Ich würde gerne Peters Algorithmus in einem Galgenrate-Programm von mir einbinden, erlaubst Du mir das?

Ingo Wesenack, Spandauer Damm 140/10
14050 Berlin, Tel: 030/3015920

FRAGEN



Probleme mit Multicard 1.1 und Opus

Ich habe mir die Multicard 1.1 gebraucht gekauft und sie funktioniert einwandfrei, wenn ich sie direkt an einen Spectrum anschließe. An meinem Opussystem kann ich sie anschließen, wenn ich den NOR/AUT-Jumper in der unteren Position habe. Ob ich die Karte so verwenden kann, weiß ich nicht, da leider kein Zugriff mehr auf die Laufwerke möglich ist (immer I/O-Error). Woran kann dies liegen und wer kennt Tips, den Eprommer doch noch an der Opus betreiben zu können. Dazu könnte ich auch auf die Möglichkeit verzichten, ein externes ROM mit der Karte zu verwenden. Auch würde ich die Karte gegen einen Eprommer tauschen, wenn dieser einwandfrei o.k. ist und mit der Opus zusammenarbeitet, sowie Anleitung und Software vorhanden ist.

Helge Keller, Hermann-Löns-Weg 51
76307 Karlsbad, Telefon 07202/6076



Fragen zum IF1, und zum Spectrum 48K/+2A

1) Wer weiß, wodurch das IF1 bei mehreren angeschlossenen Microdrives das richtige ansteuern kann? Ist an den Microdrives eine Nummer irgendwie einzustellen? Der Bus wird doch einfach durchgeschleift. Also keine verdrehten Drähte oder sowas wie bei Diskettenlaufwerken am PC.
2) Wie kann es sein, daß beim Anschluß eines IF1 an meinen Specci dieses seinen Geist aufgab? Ein Beta-Disk-Interface funktioniert nach wie vor am Spectrum. Kann so etwas durch Wackelkontakte am Busstecker passieren?
3) Was ist der Unterschied zwischen einem Spectrum +2A und einem Spectrum 48K?

Andreas Schönborn, Gössingstraße 44
44319 Dortmund



Spectrum +2A ohne Ton sucht Hilfe

Hallo Spectrum-Freunde!
Heute brauche ich mal wieder einen Rat. Und ich hoffe sehr, daß der eine oder andere mir vielleicht helfen kann.
Ich besitze einen Specturm +2A. Am Gerät hinten links befindet sich eine Buchse für 3,5er Klinkenstecker. Beschriftet ist diese Buchse mit 'Tape/Sound'. Und das ist der Kernpunkt des Problems.
Wer kann mir helfen, evtl. mit Tips, Hardware oder Anschluß-Kabeln etc., einen vernünftigen Sound herauszubekommen? Ich habe es schon mit Aktiv- und Passiv-Boxen versucht. Das Ergebnis ist jeweils sehr mickrig. Großartige Lötarbeiten im Gerät traue ich mir nicht so richtig zu.
Der Specci läuft übrigens über die Antennenbuchse mit Koaxialkabel an einem ganz normalen Fernsehgerät (ohne jedoch einen Ton darüber von sich zu geben).
Für jede Hilfestellung bin ich sehr dankbar. Ohne Ton ist das doch alles nichts. Also ruft mich an oder schreibt mir. Bis bald?

Lothar Ebelshäuser, Grasegger Straße 49
50737 Köln, Telefon 0221/747063

JEAN AUSTERMÜHLE'S HARDWARE ECKE

Eprom-Adapter für Spec 48K / 128K / +2 / +3 oder Umbau +2A zum 128iger

Wer kennt es nicht, dieses leidige Problem, ein besonders nettes Eprom mit einem interessanten ROM sein eigen nennen zu können, aber dieses muß erst noch in den Rechner eingebaut werden, stellt sich natürlich die Frage "WIE"?
Besonders bei der Verwendung mehrerer ISO- & HDT-ROM's oder dem Umbau eines Spec +2A zu einem Spec 128K kann man den hier vorgestellten Adaptersockel benutzen; auf die Pinbelegungen der Eproms will ich nicht näher eingehen.

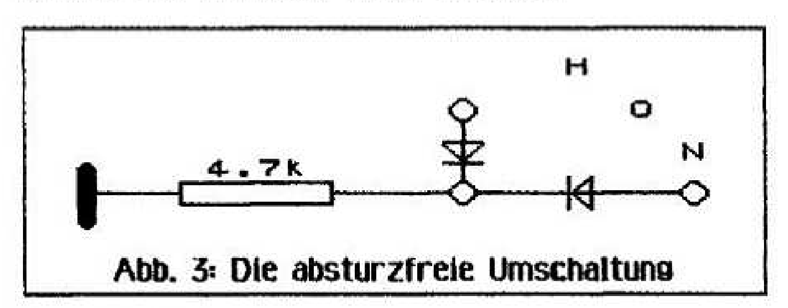


Abb. 3: Die absturzfreie Umschaltung

Spec 48K / 48K+:
Nach dem Auslöten des ROM's und dem Einbau einer entsprechenden Präzisionsfassung beginnt der interessante Teil der Arbeiten. Man kann sich für eine absturzfreie Umschaltung nach obiger Zeichnung (3) oder für den Einbau nach der original ISO-ROM-Anleitung (2) entscheiden, wobei letztere nicht während des Betriebes umgeschaltet werden sollte. Man kann das Eprom direkt in die freie Fassung einsetzen und nach Schema (1) verdrahten, wobei dabei eine hohe Gefahr besteht, daß die neuen CMos-Eproms durch Aufladungen oder Lötarbeiten bereits vor dem Probelauf zerstört werden.

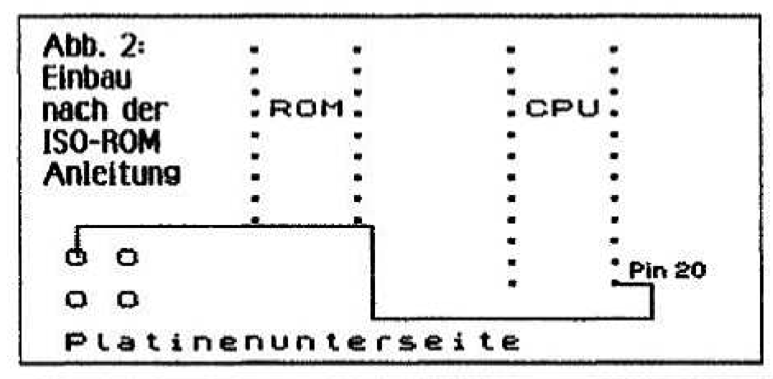


Abb. 2: Einbau nach der ISO-ROM Anleitung

Bei der Verwendung eines Adaptersockels, welcher am Besten aus einem Präzisionssockel oben und einem einfachen Sockel unten zusammengesetzt wird, wird der Kontakt für PIN 1 & PIN 27 aus dem unteren Standardsockel herausgenommen, ggf. müssen die Beinchen des oberen Sockels hochgebogen werden. Die Verdrahtung nach Schema (1) erfolgt zwischen diesen beiden Sockeln, wobei die Widerstände und Kabel am Besten am oberen Präzisionssockel angelötet werden. Dieser Adapter ist dann universell einsetzbar (Vierfach-ROM), also für 27512 / 27C512 / 27256 und 27C256. Soll der Sockel nur für die letzten beiden Typen verwendet werden (Doppel-ROM), kann die Beschaltung an PIN 1 weggelassen werden.

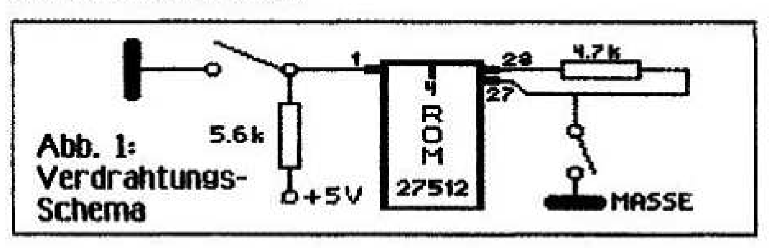


Abb. 1: Verdrahtungs-Schema

Wenn man schon gerade am Basteln ist, könnte man ja auch gleich einen Reset- & NMI-Taster einbauen, wenn dieses noch nicht vorhanden ist; vgl. hierzu ISO-ROM-Einbauanleitung oder ein folgendes Info. Ein Gedankenanstoß hierzu: Löcher in den Rechnergehäusen sind meist sehr unschön und sollten, wenn überhaupt, sehr wohl plaziert werden.

Spec 128K / +2 oder höher:
Diese Geräte besitzen als ROM bereits ein Eprom oder einen gleich belegten Baustein, so daß der Einbau entsprechend einfacher ist und keine Verdrahtung nach (2) oder (3) erfodert. Aber auch hier sollte das ROM mit größter Vorsicht und Präzision ausgelötet werden, um Beschädigungen der Leiterbahnen zu vermeiden, wer weiß, ob der alte Baustein nicht doch noch einmal benötigt wird. Danach erfolgt das Einlöten eines Präzisionssockels und der Bau des Adaptersockels (s.o.), wobei diesmal nur der Kontakt für PIN 1 aus dem unteren Sockel herausgenommen wird, ebenso wird nur die Beschaltung für diesen PIN 1 benötigt; eine Schaltung an PIN 27, wie oben, würde das ROM-Switching blockieren. Dieses Teil

ist dann für 27C512 & 27512 zu verwenden und wird z.B. beim Einbau des Doppel-ROM's (+2A / 128) in den +2A benötigt, es ist also der zweite Umbauschritt eines +2A zum 128iger. Der erste Schritt, nämlich die Änderung der Joystickports, wurde bereits durch Nele Abels in der Ausgabe SPC 09/95 (Seite 5) beschrieben.

Teileliste (max.):
2 Widerstände 4.7K
1 Widerstand 5.6K
2 Dioden 4148 oder Komplementärtypen
2 Schalter 1 • Ein oder 1 • Um
2 Präzisionssockel 28pol
1 Standardsockel 28pol
2 Präzisionstaster für NMI/Reset

Wenn ich nichts vergessen habe, sollte jeder ein Eprom, einfach oder mehrfach, in unseren geliebten Rechner einbauen können. Entsprechende Eproms werden bestimmt von Clubmitgliedern, also auch von mir, gebrannt.

FÜR KURZSCHLÜSSE, EINBAUPANNEN, FEHLER IM TEXT UND MURPHY'S GESETZ KANN ICH NATÜRLICH KEINE VERANTWORTUNG ÜBERNEHMEN.

Welche Basteleien werden von Euch, den Clubmitgliedern, gewünscht???

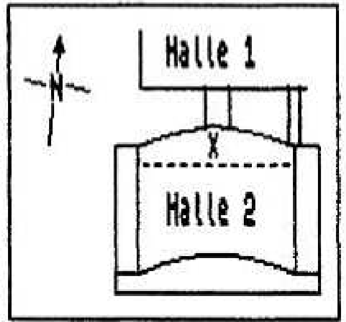
Im nächsten Info werden wir uns dann mit dem nächsten Schritt des +2A-Umbaues beschäftigen: Fixit im Selbstbau oder Anbringung auf der Platine. Viele Grüße

**Jean Austermühle, Sternwartstraße 69
40223 Düsseldorf, Telefon 0211/395460**

OLDIE TREFF CEBIT 1996

Atari - Sinclair - Sharp-MZ - Commodore - Schneider - Texas Instruments und alle anderen noch aktiven 8-Bit-User

Liebe Freunde und User der 8-Bit Computer!
In der Zeit vom 21. März bis 27. März findet in Hannover wieder die CEBIT statt. Wir wollen den Oldietreff zur ständigen Einrichtung werden lassen und laden wieder herzlich alle Freunde der 8-Bit-Szene zum Oldie-High-Noon am Samstag, dem 23.3.1996 und am Sonntag, dem 24.3.1996 ein. Zwangloser Treff ist wieder um 12 Uhr mittags oben auf der Empore in Halle 2. Wer im letzten Jahr dabei war, weiß ohnehin Bescheid. Wer also am Samstag oder am Sonntag auf der Messe ist, sollte sich dort zur angegebenen Zeit einmal umsehen. Es ist sicher wieder eine gute Gelegenheit, sich persönlich kennenzulernen, Erfahrungen auszutauschen, kleine Hardwareneuigkeiten (oder Oldies) mitzubringen oder ganz einfach nur Flagge zu zeigen. Es sind noch so viele User im 8-Bit Bereich aktiv, daß so ein Treffen bestimmt wieder eine tolle Sache wird. Diese Einladung geht an alle mir bekannten 8-Bit Clubs und ich bitte darum, den Termin weiter bekannt zu machen. Ich weiß von einigen, die beim letztenmal auch gerne dabeigewesen wären. Der ganz harte Kern mit dem ABBUC und dem ZX-TEAM wird bestimmt wieder mit mehreren Usern dabeisein.



Da ich nicht weiß, ob ich selbst kommen kann, ich habe für mich den Samstag eingeplant, bitte ich alle anderen darum, später selbst in den verschiedenen Clubs über das Treffen zu berichten. Es geht im Prinzip nur darum, daß wir nicht so einfach von der Bildfläche verschwinden. Auch andere Messen und Veranstaltungen sollten im kommenden Jahr für ähnliche Treffs genutzt werden. Dazu ist jeder aufgerufen, auch Termine festzulegen. Also, auf gehts zum Oldie-High-Noon auf der CEBIT 96 in Hannover.
8-Bit forever. Euer

**Wilhelm (Willi) Mannertz, Lindenstraße 12
24223 Raisdorf, Tel. 04307/6271**

HCC TAG

Den 30. März 1996 sollten einige von euch vielleicht schon einmal rot im Kalender anstreichen. An diesem Tag findet nämlich in Houten (bei Utrecht) ein Treffen des HCC zusammen mit der SGG in der Zeit von 10.15 bis 15.30 Uhr statt. Dieses Treffen ist sowohl für Speccy-Freaks als auch für unsere Sammies interessant.
Das ganze wird in etwa wie unsere Clubtreffen aussehen, also mit Hard- und Software-Flohmarkt, aber auch Programmvorstellungen und Interessenaustausch.
Wenn nichts wirklich wichtiges dazwischenkommt, könnt ihr sogar das gesamte WoMo-Team und Thomas Eberle dort treffen. Johan Koning wird die SGG offiziell vertreten, und das sicherlich nicht alleine.
Man sieht sich!? In diesem Sinne, das WoMo-Team



Gleich zu Beginn ein bedauerlicher Fehler im letzten Artikel. In allen Routinen zum Auswählen eines Laufwerks muß 253 durch 252 ersetzt werden. Der Befehl XOR 3 ist richtig.

Wie im letzten Info versprochen, gibt es diesmal Routinen, welche einen Sektor lesen oder schreiben. Zu deren Verständnis ist es nötig, zu wissen, wie das Opussystem arbeitet.

Erhält der WD1770-Controller einen Befehl zum Lesen oder Schreiben, sucht er den entsprechenden Sektor auf dem aktuellen Track und beginnt diesen einzulesen. Nachdem ein Byte der Daten eingelesen wurde, wird eine Steuerleitung (DRQ) des Controllers kurz auf High gesetzt. Diese Leitung ist direkt mit dem NMI-Eingang des Z80 verbunden. Sobald also ein Byte bereit steht, um ausgelesen werden zu können, wird ein NMI ausgelöst. Dies hat zur Folge, daß sofort der Programcounter (PC) auf den Stapel gelegt wird und ein RST 66 (=102 dez.) ausgeführt wird. Wäre das normale Spectrum-ROM aktiv, würde ein Kaltstart ausgeführt, falls die Adressen 23728/9 beide Null enthalten. Ansonsten würde nichts passieren. Jedoch ist im Moment der Ausführung das Opus-ROM aktiv (wir müssen es vorher mit CALL 5896 einpagen) und in diesem steht an Adresse 102 der Befehl JP (HL).

Jetzt wird klar, wie wir eine Lese-/Schreibroutine aufbauen können. Irgendwo im Speicher steht diese Routine, wir laden HL mit der Startadresse und dann A mit dem Befehl und rufen die Routine WAIT aus dem letzten Info auf.

Einen Sektor lesen

Unser Programm sieht also wie folgt aus:

```
LD HL,lesen
LD A,128+4*Verzögerung+8*
     Keine_Anlaufphase
CALL WAIT
JR NZ,fehler
```

Ist Verzögerung=1 wird 30ms gewartet, bevor der Befehl ausgeführt wird. Ist Keine_Anlaufphase=1, wird auch bei sich nicht drehender Diskette sofort versucht, den betreffenden Sektor zu lesen. Dies funktioniert sehr wahrscheinlich nicht. Mehr dazu stand im letzten Info.
Doch halt, woher weiß der Controller, welchen Sektor wir lesen wollen? Ganz einfach, der entsprechende Wert steht in Adresse 10242, dem Sektorregister. Bei normalen Standardopusdisketten sind die Sektoren jedes Tracks von 0 bis 17 durchnummeriert. Auch muß der Inhalt von 10241 den aktuellen Track enthalten über welchem der Kopf steht. Wir können also

```
CALL 5896         ;Opus einblenden
DI                ;bei allen Laufwerksaktionen
                  ;muß der Interupt ausge-
                  ;ausgeschaltet sein
LD HL,12288       ;Laufwerk-/Seitenregister
LD A,(HL)
AND 236           ;die Bits 0,1 und 4 werden
                  ;auf Null gesetzt, der Rest
                  ;bleibt unverändert
```

Bit 4 gibt an, welche Seite der Diskette angesprochen werden soll. Dabei ist 0 = Seite 0, 1 = Seite 1. In diesem Fall wird Seite 0 angesprochen, dort findet sich der Catalogue.

```
OR 1              ;Laufwerk 1 auswählen
LD (HL),A         ;Daten setzen
LD A,Steprate     ;0-3, siehe letztes Info
CALL WAIT         ;Laufwerk auf Track 0 fahren
AND 24
JR NZ,fehler      ;hier kann eine Fehlerroutine
                  ;folgen
LD A,1            ;Sektor 1 enthält den Beginn
                  ;des Catalogues
LD (10242),A      ;gewünschte Sektornummer
                  ;setzen
LD HL,lesen       ;Adresse der Leseroutine
LD BC,256         ;Anzahl der zu lesenden Bytes
LD DE,40000       ;Adresse, ab welcher Daten
                  ;abgelegt werden
LD A,128          ;Lesebefehl
CALL WAIT         ;ausführen
JR NZ,fehler
EI
CALL 5960         ;Opus ausblenden
RET               ;zurück ins BASIC
```

verwenden, um einen Sektor einzulesen; in diesem Fall den ersten Sektor des Catalogues. Aber halt, es fehlt ja noch die eigentliche Routine zum Lesen:

```
lesen:

EX AF,AF'         ;das Register A wird in WAIT
                  ;verwendet
LD A,B            ;sind schon alle Bytes gelesen
                  ;(BC=0)?
OR C
LD A,(10243)      ;Byte von Floppy einlesen
JP Z,lesen1       ;Ja, dann zum Ende springen
LD (DE),A         ;Byte in Speicher schreiben
INC DE            ;nächste Adresse
DEC BC            ;ein Byte weniger

lesen1:
```

```
EX AF,AF'          ;altes A-Register zurück
RETN               ;nach NMI-Routine nicht RET
                   ;verwenden!
```

Soweit alles klar, oder? Der JP-Befehl wird anstatt des JR-Befehls verwendet, da er immer 10 Taktzyklen braucht, der JR-Befehl dagegen 7 oder 12. Das Byte der Floppy muß auf jeden Fall ausgelesen werden, auch wenn BC schon Null ist, da der Controller ansonsten eine Fehlermeldung erzeugt.

Schreiben eines Sektors

Sehr ähnlich wie das Lesen erfolgt auch das Schreiben eines Sektors. Erhält der Controller den Befehl, einen Sektor zu schreiben (dessen Nummer wieder in 10242 stehen muß, ebenso der aktuelle Track in 10241), erzeugt der Controller einen NMI, wenn er ein neues Byte zum Schreiben benötigt. Daher sieht unser Programm wie folgt aus:

```
LD HL,schreib
LD A,160+4*Verzögerung+8*
     Keine_Anlaufphase+
     2*Keine_Precomp
CALL WAIT
JR NZ,fehler
```

Verzögerung und Keine_Anlaufphase sind oben erklärt. Normalerweise führt der Controller beim Beschreiben der Diskette eine Präkompensierung der Daten durch. Dabei werden einige Bitkombinatioen etwas verschoben auf die Disk geschrieben. Dies erhöht die Datensicherheit, vor allem in den kleineren inneren Tracks der Disk. Wenn wir Keine_Precomp=1 setzen, wird dies ausgeschaltet, ist jedoch nicht sinnvoll.
Wir können den ersten Cataloguesektor mit obigem Programm auch wieder auf die Disk schreiben. Dazu muß lediglich der Befehl LD HL,lesen durch LD HL,schreib und LD A,128 durch LD A,160 ersetzt werden. Natürlich brauchen wir noch die Routine

```
schreib

EX AF,AF'          ;Zweitregistersatz benutzen
LD A,(DE)          ;Daten aus Speicher lesen
LD (10243),A       ;an Controller übergeben
INC DE             ;nächste Speicheradresse
DEC BC             ;ein Byte weniger
EX AF,AF'          ;altes AF-Register zurück
RETN               ;NMI-Routine verlassen
```

Dies ist schon alles. Ich hoffe, soweit sind die einzelnen Routinen klar geworden. Im nächsten Info geht es dann über solche Dinge wie Sektorköpfe, also den Vorspann vor den eigentlichen Sektordaten und wie diese Informationen gelesen werden können. Für heute nur noch ein Nachtrag zum Artikel im letzten Info:

Kopf einen Schritt bewegen

Im letzten Info habe ich Routinen gezeigt, welche den Kopf um einen Track nach innen oder außen bewegen. Es ist auch möglich, den Kopf einen Track in die Richtung zu bewegen, welche zuvor schon benutzt wurde. Die kleine Routine lautet:

```
LD A,32+16*u+8*
     Keine_Anlaufphase
     +Steprate
CALL WAIT
```

Ist u=1 wird das Trackregister automatisch um eins erhöht bzw. vermindert, jenachdem in welche Richtung der Kopf fährt.
Soviel für heute. Ich stehe Fragen zu diesem doch komplexen Thema sehr offen gegenüber und freue mich über jede Reaktion.

Helge Keller, Hermann-Löns-Weg 51
76307 Karlsbad, Tel.:07202/6076



Einzeiler sind vollständig arbeitende Programme, die in nur einer Basiczeile untergebracht sind. Der erste dieser Einzeiler stammt von Rene Uittenboogaard und heißt "De ringen van Saturnus".

```
1 LET up=3583: POKE 23624,7: POKE
23693,7: POKE 23694,248: CLS : PRINT AT
0,18;"Saturn's rings"''"      Search
your way through";AT 5,11;"<-5    8->":
LET r=15: LET sc=0: FOR f=0 TO 0 STEP
0: POKE 23200+RND*31,255-RND*126: LET
z=USR up: POKE 23200+RND*31,255-RND*
126: PRINT AT 0,0;"Score:";sc: LET r=
r+(INKEY$="8")-(INKEY$="5"): LET r=r-
32*(r>31)+32*(r<0): PRINT AT 10,r;"v":
IF ATTR (10,r)=7 THEN  LET sc=sc+1:
NEXT f
```

Der Autor des folgenden Einzeilers ist uns nicht bekannt. Wir verraten auch nicht, was das Programm macht. Aber vielleicht lädt es zum experimentieren ein.

```
1 FOR f=60000 TO 60037: READ a: POKE
f,a: NEXT f: DATA 33,63,5,229,33,128,
255,203,127,40,3,33,152,12,8,19,221,43,
243,62,2,71,16,254,211,254,238,15,6,10,
45,32,245,5,37,32,241,201: FOR h=1 TO
255: FOR g=0 TO 7: POKE 60006,10: POKE
60020,g: POKE 60029,h: PAPER g: CLS :
RANDOMIZE USR 60000: NEXT g: NEXT h
```

STATISTIK

Uff - es ist vollbracht! Und da ihr so fleißig ward, waren wir's auch. 95 Postkarten haben wir für unsere jährliche Statistik auswerten können. And the winner is... na, mal schön der Reihe nach.

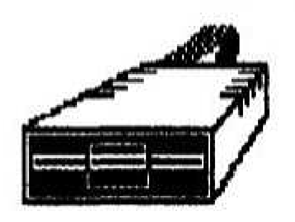
Die benutzten Rechner
Wir wollten wissen, mit welchen Rechnertypen heute vornehmlich 'gearbeitet' wird. Mehrfachnennungen waren möglich und wurden auch vielfach vorgenommen (für die Mathe-Asse, die sofort feststellen, das es hier mehr benutzte Rechner als Mitglieder gibt). Das Ergebnis hat uns ein wenig überrascht:

Spec 48K:	**64**
Spec 128K:	**30**
Spec +2:	**10**
Spec +2A:	**19**
Spec +3:	**7**
SAM Coupe:	**14**



Der gute 'alte' Speccy wurde alleine fast genauso oft genannt, wie alle 128er zusammen (64:66). Ganz erstaunlich ist aber der Zuwachs an +3-Typen.
Es wurden auch noch ein Timex 2048 und ein Sinclair PC 200 genannt. 8 Mitglieder 'outeten' sich als reine PC Spectrum Emulator Benutzer. Ja ja, das schlechtere versucht immer das besserer nachzuahmen!
Irgendwie sind zwei SAM-User verlorengegangen. Damit nicht noch weitere verlorengehen, zählen wir hier einmal die Namen der 14 verbliebenen SAM-User auf: Roland Albert, LCD, Slawomir Grodkowski, Stephan Haller, WoMo-Team, Rupert Hoffmann, Hartmut Kaesemann, Nico Kaiser, Christof Odenthal, Carsten Pfeil, Eckard Reich, Rob Roggeveen, Ian D. Spencer und Ingo Wesenack.

Speichermedien
Bei der nun folgenden Auswertung haben wir nur die Kassettenbenutzer gezählt, die sonst kein anderes Speichermedium angegeben haben. Ansonsten ist die Kassette ja das Universalmedium schlechthin. In diesem Jahr gibt es eine leichte Übermacht des Plus D:



Kassette:	**14**
Plus-D:	**31**
Opus:	**26**
Microdrive:	**22**
Beta:	**13**
Disciple:	**4**

Desweiteren wurden genannt: Dataphon S21d-2, Logitek-Disk-IF, Sprint-Rekorder, Spectrum-Disk-IF +3, Viscount-Floppy System und ein ZX-Floppy. Auch die Festplatte per IDE-Interface ist im Vormarsch und wird von 2 Spectrum- und 4 SAM-Usern benutzt.

Drucker
Wir werden sehr häufig gefragt, mit welchem Drucker sich die Speccys vertragen. Wenn man sich die Liste der benutzten Drucker anschaut, ist man (fast) geneigt zu sagen: mit allen! Dennoch sollte man sich bei der Anschaffung Gedanken machen, wozu man ihn benutzen möchte. Im Normalfall reichen 9-Nadler aus, sie werden auch von den gängigen Programmen wie Tasword, Wordmaster und verschiedenen Grafikprogrammen unterstützt. Wer Farbe ins Leben bringen will, dem sei vielleicht ein Star-Drucker ans Herz gelegt. Hier könnten wir bei Problemen vielleicht über den Star-User Club von Alchemist Research weiterhelfen.
Der absolute Star unter den Druckern heißt (abgesehen vom Sinclair-Drucker) auch so: Star LC 10, beim WoMo-Team schon seit Jahren ein treuer Helfer. Nun folgt also die große 'Entscheidungshilfe', wobei die Zahlen hinter den Doppelpunkten die Anzahl der benutzten Marke angeben (Default=1):

Alphacom: 5
Amstrad LD 6000
Brother: M-1008, M-1009: 2, M-1109: 2
Canon: BJ 10cx, BJ 10e
Centronics GLP II: 4
Citizen-Swift: 200 colour, 24: 2
Epson: FD 80 (Industriedrucker), LQ 100, LQ 400, LX 400: 2, LX 80: 2, Epson LX 800: 2, Stylus 800
HP: 660c, DJ 550c, Laserjet, Laserjet+
IBM portable
IP 80 SL
Kodak
Loewe NMD 300
Mannesmann MT 80, MT 81: 2
P6+
Peacock: 2, 9-Nadel: 1
Präsident: 6325, K 6313, K 6314
Schneider DMP 2000: 2
Seikosha: SLP 2, SP 180 AI: 2, SP 1900+, GP 50, GP 50 S: 3, GP 100, GP 500 AS, GP 700 A Farbdrucker, Seikosha 24-Pin
Shinwa CP 80: 2
Sinclair-Drucker: 11
Star: SJ 48, SJ 144, NL 10: 2, Star LC 10: 9, LC 10 colour: 2, LC 100c, LC 1000, Star LC 20, LC 200: 2, LC 24: 2, LC 24-20, LC 24-200 colour, Star LC 24c

Sonstige Hardware
Kein Zweifel, der Spitzenreiter unter den sogenannten Add-Ons ist und bleibt das Multiface, insgesamt 35mal genannt, gefolgt vom Videoface mit 14 Nennungen. Nun heißt besitzen ja nicht unbedingt benutzen.



Was gibt es sonst noch? Wir haben versucht, das ganze ein wenig nach Themen zu ordnen:

Drucker-IF: ZX-Lprint III: 3, Kempston-Centronics-IF: 2, Parallel-IF (SAM): 3

Steuerungshilfen: Joystick-IF: 3 (hier gibt es bedingt sicherlich etliche mehr!), AMX-Mouse: 2, Kempston-Mouse-IF: 3, Opus-Mausadapter, Cheapo-Maus (SAM): 2, SAM-Maus: 1

Musik: AY 8912 Sound-IF, Sound Designer, SpecDrum, EDDAC-Mod-Player (SAM): 2

Grafik: Digital-Tracer, Graphicpad, Lightpen: 2

Zusatz-ROMs: HDT-ROM, Soft-ROM: 2

DFÜ: Modem 14400 (SAM)

Fernseher/Monitor: RGB-IF

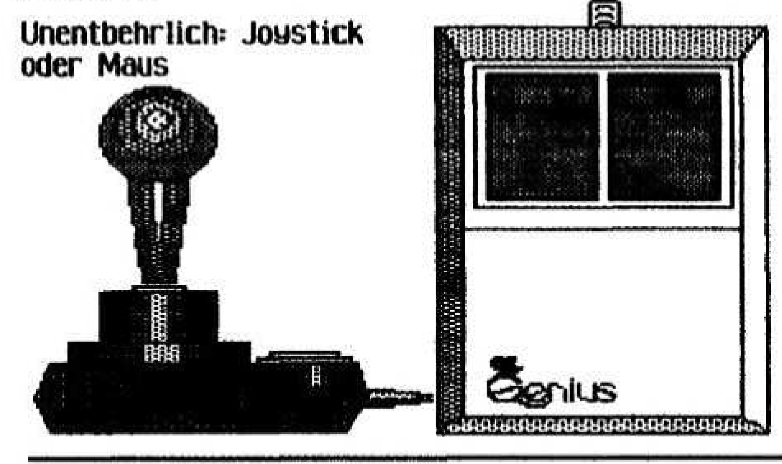
Eprommer: 1, Multicard 1.1: 1

Sonstige: IF1 (nicht oft genannt, hat aber jeder, der ein MDV hat), MGT-Two Face, Eigenbauten (nicht näher definiert): 2, Universal-IF (Eigenbau), RAM-Turbo-IF, 9511-Coprozessor, AD-Wandler, Hertrich-Fischer-Technik, 1 MB-Erw. (SAM): 2

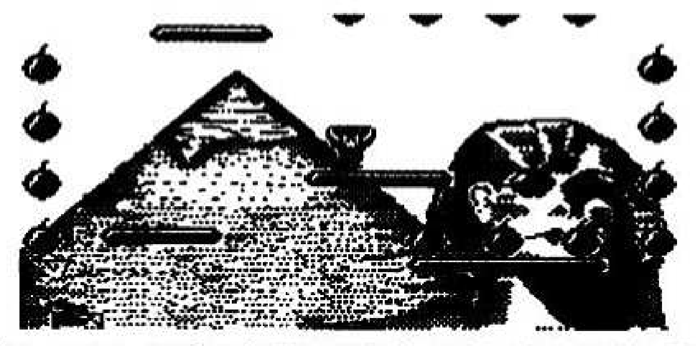
Meist benutzte Software

Das hat uns mit am meisten interessiert, spiegelt es doch wieder, wozu der Spectrum benutzt bzw. eingesetzt wird. Klar in Führung liegen die:

Unentbehrlich: Joystick oder Maus



Spiele, gleich 30mal genannt. Einige haben sogar richtige Lieblingsspiele und teilten uns dies auch mit. So wurden genannt: Emlyn Hughes International Soccer (das Lieblieblingsspiel unseres Kollegen Thomas), Patiencen (spielt Wo am liebsten), Klax (Mo's Renner), Geschicklichkeit, Logikspiele, Adventures (2), Elite, Nether Earth, Paperboy, Jump 'n' Run, Tetris, Bombjack (2), Bruce Lee, Saboteur, Fred, Gremlins, Fighter Pilot, Combat Zone, Flying Shark, Boulder Dash, Galaxians und Schach.



Eine ganz große Rolle spielt auch das weite Feld der Textverarbeitung generell (Spectrum: 5, SAM: 1), speziell DTP (19, Mini-DTP: 1), also das, was vielleicht niemand je dem Spectrum zugetraut hatte, aber auch Tasword 2: 9, TW3: 4, TW 128: 2 und Samscratch.
Dateien werden verwaltet: 2, mit Masterfile: 2.
Demos wurden 8mal genannt, wir wissen aber, wieviele wir versenden, die Zahl der Demo-'Voyeure' ist wesentlich höher.
Die Spezies benutzen natürlich Assembler (7), Disassembler (1), speziell genannt wurden Mons/Gens: 5, Devpac: 2, Editas Assembler, Prometheus-Assembler, Tornado, Zeus und Comet (SAM), sowie USCHI-Compiler oder gar einen IFF-Converter.
Hurra, es gibt sie noch, die Leute, die am Spectrum auch in anderen Sprachen programmieren. Das teilt sich so auf: Beta Basic, Vs. 3.0, Vs. 4.0: (2); HiSoft Basic, HiSoft Pascal, Pascal: 1, Small-C (SAM), sowie C am Spectrum.
Unter den Grafikprogrammen unangefochten ist Art-Studio mit 8 Nennungen, Layout 86 für Platinenlayouts wurde auch genannt.
Bleibt noch ein kleiner Rest eigenwilliger (?) User, die hauptsächlich mit eigenen Programmen arbeiten (5), Utilities benutzen, welche auch immer (5), bzw. Beta-Pack (hey Jean!) oder CP/M. Beim SAM sind noch der Mod-Player (3) und Amateur-Radio im Einsatz (das kann nur Ian sein!).
Zudem, was man im Info vermißt (oder auch nicht), werden wir an anderer Stelle in diesem (S. 2) und im kommenden Info berichten.
Das war unser 'kleiner' statistischer Ausflug in EURE Speccy und SAM-Welt. Wir hoffen, das er ein wenig darüber aussagt, warum wir noch so an unseren Geräten hängen und es deshalb noch Clubs wie den SPC gibt. Mögen noch etliche Statistiken folgen, euer WoMo-Team

Lesereck

Zum Thema: Der Spectrum im Internet
Die verschiedenen Meinungen zum Thema Internet im Clubheft 1/96 habe ich gelesen und möchte auch gerne etwas dazu sagen.
Die Anbindung des Spectrum ans Internet setzt zunächst voraus, daß wir einen PC haben und den ganzen Kladderadatsch mitmachen, der heute dabei üblich ist: zu Sklaven des PC werden, wie die anderen alle, Sklaven der Softwarehäuser und PC-Verkäufer, Händler, Einrichter anstatt freie Spectrum-User zu sein, die ihrem Computer noch sagen können, wo's langgeht, wenn er einmal nicht spurt, verrückt spielt o.ä., was er ja auch kann.
Vom Spectrum können wir dann, via Emulator, nunmehr träumen, sich an alte Zeiten wie an alte Filmstars oder längst verstorbene Opernsänger erinnern, oder ist es schon eine Art "Untotheit" (Dracula)? Oder kann man etwa, mittels Emulator, einen PC wie einen Spectrum in Basic und 8-Bit MC Programmieren? Das wäre ja geradezu eine Befreiungsmöglichkeit, wie auch immer, aus der PC-Sklaverei!
Der Spectrum ein "Untoter" oder "Virus"(?) im PC. Aber doch nur ein Scheinleben.
Eine andere Idee war es, die Wolfgang Krille im SPC-Info 9-11/92 ausführte, aber leider nicht weiterführte, daß der Spectrum sich einen PC als Sklaven hält (slave-computer), der ihm diese Dinge, wie z.B. Zugang zum Internet, beschafft, der Spectrum aber das Oberkommando, die Freiheit behält.
Lassen Sie mich wie Hermann Oberth, den ich seinerzeit nach dem Kriege hier in Buchloe bei einem Vortrag selbst hörte und der, nach meinem damaligen Verständnis als Oberschüler von Raumfahrt eigentlich nur faselte, wie ein Science-Fiction Autor, doch dann später zum Vater der Raumfahrt" wurde:
Freie "Spectrianer" anstatt unfreie PC-Sklaven! Wäre nicht das ein Weg, statt des langsamen Sterbens des Spectrum diesen wie einen Phönix zu neuem Leben und Wirken zu erwecken und Herr des Computers zu bleiben, eine intelligente und selbstdenkende Klasse von Computerbenutzern, die sich nicht vom üblichen Trend der "Otto-Computer-Normalverbraucher einwickeln lassen.
Unsere Clubgrößen" seien hiermit freundlich gefordert!
Herbert Hartig, Buchloe

ANZEIGEN